

CANASTA

Počet hráčů: 2–6, nejlépe však 4
Při počtu hráčů 4 a 6 hrají vždy dva a dva hráči spolu (sedí u stolu naproti sobě).

Počet karet ve hře: 104 listů a žolíky
Sled karet: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, žolík

Hodnoty karet:

žolík	50
dvojka, eso	20
8 až K	10
černé trojky, 4 až 7	5
červené trojky	Hráči odkládají červené trojky získané z rozdání i v průběhu hry na stůl a berou si místo nich jinou kartu z talónu. Nemají žádnou bodovou hodnotu.

Příprava hry:
Rozdávající zamíchá karty. Hráč po jeho pravici je sejme. Smí si veřejně prohlédnout poslední tři listy ze sejmutého balíku a v případě, že je mezi touto trojicí žolík, dvojka nebo červená trojka, smí si je ponechat (při rozdávání dostane o to méně karet). Každému hráči je rozdáno 13 karet. Pokud alespoň jedna ze stran již hraje s limitem pro vyložení 150, rozdává se všem 15 karet. Stejně tak v případě varianty hry ve 2 nebo 3 hráčích. Zbytek karet se položí na stůl jako talón, který slouží k dobírání karet v průběhu hry.

Začátek hry:
První hráč (rozdávající) si při prvním tahu vezme první kartu z talónu. Může se rozhodnout, zda si ji ponechá, nebo ji zahodí do odkládacího balíčku a vezme si místo ní další kartu. V dalších tazích si hráči vybírají pouze z možností vzít si vrchní kartu talónu nebo z odkládacího balíčku.

Vzetí karty z odkládacího balíčku:
Z odkládacího balíčku smí hráč vzít kartu pouze v případě, že má v ruce 2 karty stejné hodnoty a použije je okamžitě k vyložení. Po vyložení si bere celý odkládací balíček a může pokračovat ve vykládání.

Červená trojka:
Vezme-li hráč červenou trojku, položí ji na stůl a bere si místo ní další kartu.

Limit pro vyložení:
Závisí na počtu uhraných bodů. Hráč musí dosáhnout limit bez započítávání karet z balíku kromě vrchní karty. Do limitu se nezapočítávají červené trojky, ale započítá se bonus za případně vyloženou kanastu.

Body	Minimum pro výnos
méně než 0	15
0 až 1 495	50
1 500 až 2 495	90
2 500 až 4 995	120
5 000 až 9 995	150

Vykládání:
Vykládat je možné minimálně tři karty stejné hodnoty. K již vyloženým kartám je možné přikládat další. A to i ke kanastám. Žolíkem či dvojkou je možné nahradit libovolnou kartu, avšak v rámci skupiny vyložených karet musí být vždy více originálních karet než žolíků a dvojek dohromady. Karty je možné přikládat pouze ke skupinám své strany.

Konec tahu:
Hráč končí tah odložením jedné karty na odkládací balíček.

Blokace:
Odloží-li některý z hráčů černou trojku, nesmí v tomto kole hráč po jeho levici brát odkládací hromádku ani zavřít hru. V případě, že některý z hráčů odloží dvojku nebo žolíka, není možné sebrání odkládacího balíku ani zavření hry po celé jedno kolo.

Rozjezd:
První tři kola se nesmí brát balíček ani uzavírat hra.

Uzavření hry:
Hru smí zavřít pouze hráč, který vyložil nebo doložil z ruky všechny karty na stůl – až na jednu. Uzavření hry se provede tak, že poslední kartu z ruky odloží rubem navrch na odkládací hromádku. Uzavřít hru lze pouze v případě, že jeho strana má alespoň jednu vyloženou kanastu. Při uzavírání hry (a pouze tehdy) se smí vyložit tři a více černých trojek, případně 2 a 1 žolík apod. jako u jiných karet.

Hodnocení hry:
Pro jednotlivé hráče/strany se sčítají body za:
• **vytvořené kanasty**

divoká kanasta žolíková (4 žolíky a 3 dvojky)	2 000 bodů
divoká kanasta dvojková (7 a více žolíků/dvojek)	1 000 bodů
čistá kanasta (7 a více karet stejné hodnoty)	600 bodů
špinavá kanasta (7 a více karet stejné hodnoty s použitím alespoň jednoho žolíka pro náhradu orig. karty)	300 bodů

• **vyložené karty**
Karty z kanast se již nezapočítávají, v případě neutvoření žádné kanasty se body odečítají.
• **červené trojky**

1–3	za každou 100 bodů
4	800 bodů
5	1 000 bodů
6	1 200 bodů

V případě neutvoření žádné kanasty se body odečítají.
• **uzavření hry** (bonus 300 bodů)
• **první vyložení a uzavření hry v rámci jednoho tahu (zavření z ruky)** 100 bodů
• **odečítá se hodnota karet v ruce**

Konec hry:
Vyhrává hráč nebo ta strana, které se jako první podaří uhrát 10 000 bodů.

Variant a hry pro 2 hráče
Při hře dvou nebo tří hráčů hraje každý hráč sám za sebe. Každý hráč na začátku kola dostává 13 karet při hře tří hráčů a 15 při hře dvou hráčů. Při hře dvou hráčů může platit, že hráč táhne na začátku svého tahu dvě karty. Při tomto pravidle hry také platí, že hráč nemůže ukončit kolo, nemá-li aspoň dvě kanasty.

RUMMY (známé také pod pojmem Žolíky)

Počet hráčů: 2–6
Počet karet: 104 listů a žolíky

Hodnoty karet:

esa	při vyložení před 2 má hodnotu 1, ale při vyložení J, Q, K, A má hodnotu 10
2–10	dle hodnoty karty
K, J a Q	10 bodů
žolík	podle hodnoty karty, kterou nahrazuje (v případě použití u tercky či kvarta má hodnotu 15 bodů)

Cíl hry:
Cílem hry je budování stanovených karetních kombinací. Jejich vykládáním na stůl a postupným rozšiřováním se snažíme zbavit všech svých karet z ruky. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

Karetní kombinace:
Každá karetní kombinace, musí být složena nejméně ze tří listů. Žolík zastupuje list jakékoliv hodnoty. V karetní kombinaci může být maximálně polovina žolíků.

Druhy kombinací:

tercka	skupina 3 karet stejné hodnoty, ale různých barev (nesmí být 2 stejné)
kvarta	skupina 4 karet stejné hodnoty, ale různých barev
postupka	sled 3 karet po sobě jdoucích hodnot jedné barvy
hodnotová řada	postupka tvořená více jak třemi kartami jedné barvy
barevná řada	neboli fleš, je sestava karet jedné barvy. (Připouštět ji pouze některé varianty hry) Vynásíme ji na závěr hry, kterou tím ukončíme. Zavírací karta, která se odhazuje na balík, může být libovolné barvy i odlišné od fleše

Průběh hry:
Na začátku hry se rozdá každému hráči 12 karet (někdy to bývá 13 nebo naopak jen 10 či 8). Předák – hráč po levici rozdávajícího – obdrží o jednu kartu více, aby zahájil hru odhozem nepotřebné karty. Zbytek karet tvoří dobírací balíček (talón) a odloží se na stůl lícem dolů.

Po prvním odhozu vedle talónu, ze kterého se bude dobírat, pokračuje ve hře jeden hráč za druhým po směru hodin. Přitom má každý hráč dvě možnosti. Buď dobere jednu kartu z talónu, nebo si vezme kartu, kterou předchozí hráč odhodil. Potom je povinen jednu kartu vždy odhodit z ruky na odkládací balíček. Stane-li se, že vyčerpáme při dobírání celý talón, vezmeme odhozené karty, otočíme je lícem dolů, a tak vytvoříme nový dobírací balíček.

Vykládání má dvě varianty:

Na začátku hry se stanoví limit pro první vynesení (obvykle 40 bodů). Hráč, který takto vynesel, může v průběhu hry přikládat karty do všech na stole vyložených kombinací (včetně těch, které vynesli soupeři). Žolika lze vyměnit za kartu kterou nahrazuje, ale musí být ihned vnesen na stůl v nové kombinaci. I když hráč vyloží na stůl některou či některé karetní kombinace, musí dobrat a následně odložit/odhodit/vyhodit jednu kartu, dle výše uvedených pravidel.

Druhá varianta je uzavření hry z ruky. Hráč vyloží 12 karet v jedné barvě a třináctou kartu libovolné barvy odloží/odhodí/vyhodí na odkládací balíček. Hra tím okamžitě končí a znamená nejvýše hodnocenou hru.

Bobování:

Za uzavření hry je +10 bodů. Ostatní hráči sečtou bodové hodnoty karet, které jim zůstaly v ruce a tolik obdrží bodů, samozřejmě minusových. Při uzavření z ruky obdrží protihráči minusových bodů dvojnásobek.

Zapisování skóre hry se v pravidlech liší. Buď hrají hráči do jednoho sta minusových bodů, a kdo překročí tento limit, vypadává ze hry. Nebo se po celý večer zapisují trestné body, jejich konečný součet se pak dělí deseti a dosažené body určují pořadí všech účastníků. Někdy se dokonce tento bodový rozdíl vyrovnává i peněženě.

Varianty hry Rummy:

Loupeživá (autobus):

Hraje se přibližně stejně jako klasická Rummy hra. Z odkládacího balíčku však smí hráč dobírat jen tehdy, jestliže danou kartu okamžitě vyloží nebo přiloží na některou vyloženou kombinaci karet. Přídomek loupeživá dostala tato hra proto, že je hráčům dovoleno loupit a rozbíjet vlastní i protivnikovo seskupení karet otevřeně vyložené na stole. Soupeř smí prostě ubírat jednotlivé karty i rozbíjet celé kombinace a přikládat do nich vlastní listy. Zásadně však nesmí po skončené loupeži zanechat na stole jen dvě karty. Kromě toho se karty získané rozbitím vyložených karet musí okamžitě beze zbytku znovu vyložit.

Vídeňská:

Hraje se se 104 kartami a 2 žoliky. Každý hráč dostane po deseti listech. Jinak se hraje podle konvenčních pravidel, bez vykládání rovnou z ruky. Hráč, který drží v ruce ještě nezařazené karty, může hru ukončit, avšak hodnota těchto karet nesmí překročit celkovou hodnotou pěti bodů. Kromě toho musí na svůj záměr upozornit protihráče – poklepe kartami na stůl. Pak proběhne ještě jedno kolo. Kdo překročí hranici 101 trestných bodů, vypadává ze hry.

Rummy s poklepem:

Jestliže některý hráč odhazuje jednu kartu na odkládací balíček, může hráč, který není zrovna na řadě, ale má o tuto kartu zájem, zaklepat na stůl. V tom případě si smí tuto kartu vzít, ale spolu s ní musí vzít dvě karty z talónu. Nesmí také odhodit žádnou kartu.

TEXAS HOLD´EM POKER

Počet hráčů: 2–10

Počet karet: 104 listů (bez žolíků)

Cíl hry:

Cílem hry Texas Holdem Poker je dosáhnout nejvyššího pokerového listu s pěti kartami ze dvou rozdaných karet a pěti společných karet. Hodnoty jednotlivých kombinací jsou popsány níže.

Pokerové bodování od nejvyššího po nejnižší:

Straight Flush	pět po sobě jdoucích karet stejné barvy
Four of a kind	čtveřice stejných hodnot
Full House	tři karty stejné hodnoty a jedna dvojice karet stejné hodnoty
Straight Flush	pět po sobě jdoucích karet jakékoli barvy – esa mohou být vysoká nebo nízká
Three of a kind	tři karty stejné hodnoty
Two Pairs	dva páry karet stejné hodnoty
One Pair	jeden pár karet stejné hodnoty
High Card	vysoká karta (eso, král, královna, spodek, desítka, devítka atd.)

Průběh hry:

Hráči si vylosují, kdo bude rozdávat jako první. Před rozdávajícím hráče je umístěn „Dealer“ žeton. Po dokončení každé hry se „Dealer“ žeton přesune po směru hodinových ručiček k dalšímu hráči, který bude rozdávat.

Rozdávající hráč rozdá každému hráči dvě karty lícem dolů. To jsou „Pocket cards“ (kapesní karty). Hráči nesmí tyto karty protihráčům ukazovat.

Proběhne první kolo sázení (Sázení viz níže).

Poté rozdávající hráč vyloží do středu stolu tři karty lícem nahoru. Tyto společné karty se nazývají „Flop“. Na konci hry bude na stole ležet pět společných karet. Ty zůstávají ve středu

stolu a všichni hráči je mohou použít ve svých konečných pětikaretních pokerových listech. Po položení „Flopu“ má každý hráč dvě „kapesní karty“ a tři společné karty.

Proběhne druhé kolo sázení.

Rozdávající hráč vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu. Tato karta se někdy nazývá „Turn“ (Obrat) nebo „Fourth Street“ (Čtvrtá ulice).

Proběhne třetí kolo sázení.

Rozdávající hráč opět vyloží na stůl další, pátou společnou kartu. Ta se nazývá „River“ (Řeka) jako v River of Dreams (Řeka snů).

Proběhne čtvrté, závěrečné kolo sázení.

Odkrytí karet: Každý hráč se snaží využít nejvýhodnější kombinaci pěti karet složenou jak ze společných karet tak z vlastních „kapesních karet“. Hráči, kteří ještě nesložili (neodstoupili z kola) a jsou stále ve hře ukážou své listy. Nejvyšší hodnota vyhrává bank. Pokud je nejvyšším listem pětice vyložených společných karet, hráči, kteří jsou ještě ve hře, si rozdělí bank stejným dílem mezi sebe.

Sázení: Aby byla zajištěna stálá přítomnost peněz v banku, začíná každá hra s takzvanými „blinds“ (sázka naslepo). Dříve než se hráči podívají na své dvě karty (Pocket cards), hráč po levici rozdávajícího hráče vsadí polovinu minimální sázky a druhý hráč sází minimální sázku. Nyní se všichni podívají na své karty a v sázení pokračuje třetí hráč. To se děje pouze jednou, při prvním kole sázek.

Sázení vždy probíhá po směru hodinových ručiček a začíná je hráč po levici rozdávajícího hráče. Tento hráč má tři možnosti: může vsadit, složit karty (vrátit své karty a vynechat kolo) nebo se zdržet (check – přenechat příležitost k sázení na dalšího hráče). Všechny sázky se položí na stůl a tvoří bank. Po úvodním sázení, pokud k němu došlo, má zbytek hráčů v kole tři možnosti. Mohou buď složit (odstoupit ze hry), vyrovnat (call – vyrovnat sázku předchozího hráče) nebo zvýšit sázku (vyrovnat a navýšit sázku).

Sázení je ukončeno, když všichni zbývající hráči hráli alespoň jednou a přispěli do banku stejným obnosem. Celková hodnota navýšení při jednom kole sázení by neměla překročit tři. Pokud není před hrou dohodnuto jinak, smí se hráči zdržet nebo vyrovnat, když na ně přijde řada poprvé, a navýšit, až když se na ně dostane podruhé.

Výška sázek a počet navýšení se stanoví před začátkem hry. Během prvních dvou kol musí být každá sázka a navýšení ve výši minimální sázky a v posledních dvou kolech musí být sázka a navýšení ve výši maximální částky. Minimální sázka by měla být ve výši poloviny maximální sázky, například, minimální sázka může být dva žetony a maximální sázka čtyři žetony.

Můžete zvolit i hru bez limitů. Stanovíte výši „blinds“ sázky a/nebo „ante“ (protisázky) a zahajovací sázku. Poté může každý hráč sázet jakýkoli obnos z peněz, které má před sebou na stole. Může dokonce vsadit všechny žetony najednou (all-in). Většinou se hra hraje se „sázkami u stolu“. To znamená, že v průběhu hry je možné používat pouze žetony, které byly ve hře na jejím začátku. Zároveň není možné přinutit hráče, aby vzdal pokerovou handu, protože nemá dostatek žetonů k dorovnání sázky.

Hráč, který nemá dostatek prostředků k dorovnání sázky, je prohlášen za „all-in“. Pozn. All-in je situace, při které do hry vyšlete své zbývajcí žetony Hráč má nárok na část banku až do okamžiku vložení jeho poslední sázky. Všechny následující akce ostatních hráčů probíhají ve „vedlejšm banku“ (side pot), který hráč ve stavu all-in nemůže vyhrát.

BRIDGE

Počet hráčů: 4

Počet karet ve hře: 52 karet (polovina kanastových karet, bez žolíků)

Hodnoty karet:

Piky	nejvyšší barva
Srdce	druhá nejvyšší barva
Kára	třetí nejvyšší barva
Trefy	nejnižší barva

Každá barva obsahuje třináct karet: eso (nejvyšší), král, dáma, kluk (junek, jack), desítka, devítka, osmička, sedmička, šestka, pětka, čtyřka, trojka a dvojka (nejnižší).

Bridž je hra pro čtyři hráče.

Na rozdíl od většiny her, kde hraje každý sám za sebe, bridž je hra párová. Hraje se nejčastěji u čtvercového stolu, kdy naproti vám sedí váš partner a po vaší levici a pravici sedí soupeři. V bridži se jednotlivé pozice hráčů znázorňují podle světových stran, a tak můžeme říci, že Sever má za partnera Jih, zatímco Východ má za partnera Západ.

Bridž je hra zdvihová (štychová).

Ve hře hráči postupně, po směru hodinových ručiček, vynesou ze své ruky (lícem nahoru) jednu kartu a položí ji na stůl. Když tak učinili všichni, tvoří každá taková čtveřice karet zdvih. Zdvih jsou tedy 4 odehrané karty, od každého hráče jedna. Každý hráč má na začátku hry v ruce 13 karet, ve hře je tedy celkem 13 zdvihů.

Každá jednotlivá hra se skládá ze čtyř fází:

Míchání a rozdávání

Dražba (licitace)

Sehrávka (vlastní hra o zdvihy)

Vyhodnocení (skórování)

Míchání a rozdávání

Jeden z hráčů balíček karet důkladně zamíchá a následně karty rozdává (po jedné) tak, aby každý z hráčů obdržel 13 karet. Rozdávající hráč začíná následující fázi – **dražbu**.

Dražba (licitace)

Cílem dražby je určit (odhadnout) počet zdvihů, který hráč společně se svým partnerem získá během sehrávky. Hráči tak činí nabízením závazků. Hráči se střídají v nabídkách po směru hodinových ručiček. Pokud se hráč nechce zavazovat, pasuje, pokud nabízí závazek, musí nabídnout více, než činila předchozí nabídka. Dražba končí, když 3 hráči po sobě pasují.

Poslední nabídnutý závazek určuje:

útočící linku, která se snaží závazek uhrát, a obrannou linku, která se snaží soupeřům splnění závazků překazit;
počet zdvihů, který útočící linka musí získat během sehrávky;
zda se jedná o hru bez trumfů, nebo zda je jedna z barev trumfová;
hlavního hráče, který v aktuální hře vybírá, které karty se budou hrát z partnerovy ruky;
tichého hráče (partner hlavního hráče), který po prvním výnosu vyloží všechny karty na stůl a této hře se již aktivně neúčastní;
vynášejícího hráče do prvního zdvihu – hráč po levici hlavního hráče.

Sehrávka (vlastní hra o zdvihy)

Sehrávka je vlastní hra s kartami. Cílem hráčů je získat co nejvíce zdvihů. Útočící linka vítězí, pokud získá stejný či vyšší počet zdvihů, než činil jejich závazek z dražby. V opačném případě vítězí obránci.

Získávání zdvihů

Hráči, který přidává do zdvihu první kartu, se říká vynášející hráč (a první karta zdvihu se nazývá výnos nebo vynesená karta). Vynášející hráč může vynést libovolnou kartu ze své ruky. Ostatní hráči jsou však povinni zahrát do zdvihu tu barvu (symbol), která byla vynesena v českém karetním slangu „ctít barvu“ nebo „přiznat barvu“. Na rozdíl od jiných karetních her však není nutno dávat vyšší kartu (přebíjet). Pokud však některý z hráčů již vynesenu barvu nemá, může přidat do zdvihu jakoukoli svoji kartu.

Nejvyšší karta ve vynesené barvě získává zdvih.
V případě, že je ve zdvihu trumf, získává zdvih nejvyšší trumf.
Do dalšího zdvihu vynáší hráč, který získal předchozí zdvih.

Sehrávka končí po odehrání všech 13 zdvihů.

Vyhodnocení (skórování)

Podle množství uhraných zdvihů a druhu závazku se přidělí párům body.
Útočící linka získává body za každý uhraný zdvih v závislosti na druhu závazku (barvě trumfů).
Prvních šest zdvihů se však do závazku nepočítá.

Skórovací tabulka za uhrané zdvihy

Výška závazku	Levné barvy (kříže a piky)	Drahé barvy (srdce a listy)	Bez trumfů
1	20	30	40
2	40	60	70
3	60	90	100
4	80	120	130
5	100	150	160
6	120	180	190
7	140	210	220

Za splnění závazku navíc získává útočící strana bonus v závislosti na výši vylicitovaného závazku.

Bonusy za vydražený závazek

Výška závazku	Levné barvy (kříže a piky)	Drahé barvy (srdce a listy)	Bez trumfů
1	50	50	50
2	50	50	50
3	50	50	300/500
4	50	300/500	300/500
5	300/500	300/500	300/500
6	800/1 250	800/1 250	800/1 250
7	1 300/2 000	1 300/2 000	1 300/2 000

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz

